

Sciences et action pour la gestion et la conservation de la biodiversité

Florac – SupAgro
 18-20 septembre 2007

Atelier d'échange n°2

quels outils pour le dialogue territorial ?

Principales idées, questions, propositions apparues lors des discussions

Animateur : Didier Bazile

Secrétaire : Colin Gril

(Attention ! Ce document est à aborder en complément des diaporamas présentés)

Éléments de discussion sur la présentation du CEMAGREF (Delphine Azoulay et Estelle Vicard)

Utilisation de la matrice barbier-girin

Des questions sont posées sur la pertinence de cet outil. En particulier, les participants s'interrogent sur les critères objectifs qui permettent de placer les différents éléments dans telle ou telle catégorie.

Éléments de discussion sur les présentations du CEFÉ-CNRS (Raphaël Mathevet)

Utilisation de fond SIG ou de support virtuel pour le jeu

L'intervenant recommande de se servir d'un fond virtuel, dont la configuration « parle » aux usagers, mais qui ne représente pas des territoires existants (cas d'un SIG). Il s'agit de créer une certaine distance pour éviter d'éventuels conflits.

Dérives possibles du jeu de rôle

Attention, les jeux de rôles et leur animation peuvent facilement -consciemment ou non- être orientés et induire certains comportements aux joueurs (risque de manipulation). Le chercheur est très vigilant pour éviter ces phénomènes (charte Commod), il est dans son intérêt d'éviter les biais. Parfois l'utilisation du jeu dans d'autres contextes peut être motivé par l'aboutissement à certaines décisions d'acteurs.

Autre risque

le jeu peut éclairer certains joueurs qui prennent ensuite le contrôle de la situation dans la réalité (exemple de D. Bazile en Afrique).

Utilisation des jeux par les gestionnaires

Situation actuelle : pas d'utilisation par les gestionnaires mais il existe une demande croissante. Y a-t-il un métier à développer ?

Limite : la construction de modèles par les gestionnaires peut s'avérer difficile car ceux-ci s'appuient sur des résultats multiples de recherche.

D'autres outils d'animation sont à considérer avant de se lancer.



Trois leçons à tirer dans la conception d'un jeu de rôle :

rester le plus simple possible,

« ne pas courir trop de lièvres à la fois » c'est-à-dire ne pas vouloir répondre à trop d'objectifs concomitants,
privilégier une situation virtuelle.

